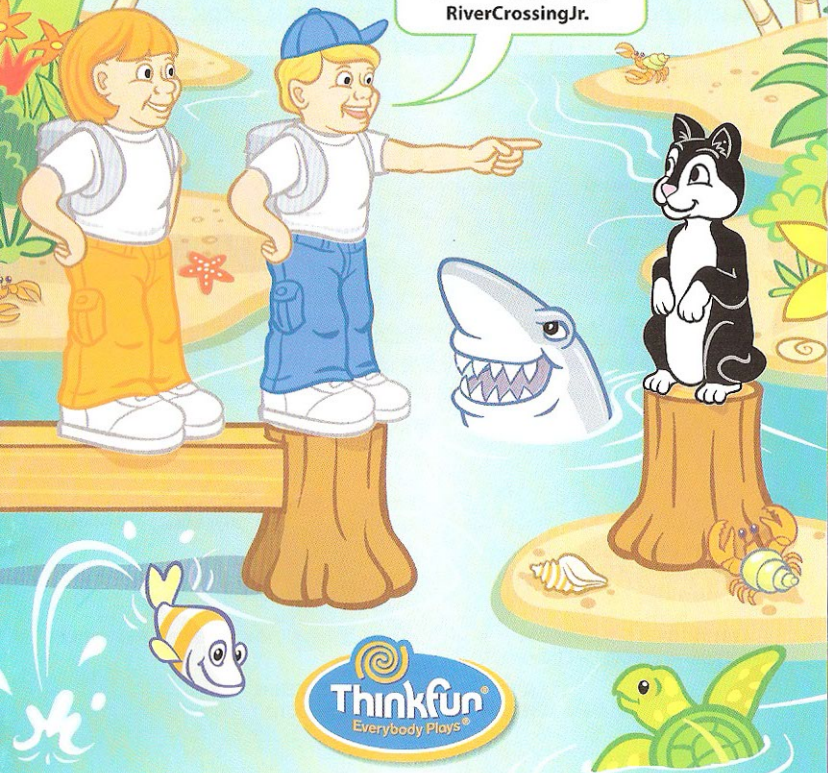


RIVER CROSSINGTM JR.

ИГРА-ГОЛОВОЛМКА «ПЕРЕПРАВА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ»

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛАГУНЕ

Ищите дополнительные задания по адресу:
www.thinkfun.com/RiverCrossingJr.



RIVER CROSSING® J.R.

THE PERILOUS PLANK PUZZLE

LAGOON ADVENTURE

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО: НЕ УПАДИ В ВОДУ!

Ваша задача: Помогите туристам пересечь лагуну – не попав в воду! Постройте мост из пеньков и досок, чтобы перейти к другу на другой берег или спасти котенка, брошенного на острове.

Игровые принадлежности:



1 ЮНЫЙ ТУРИСТ
1 ЮНАЯ ТУРИСТКА
1 ИСПУГАННЫЙ КОТЁНОК



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



2 ПОЛЫХ ПЕНЬКА И
12 ЦЕЛЬНЫХ ПЕНЬКОВ



МЕШОЧЕК ДЛЯ ИГРОВЫХ
ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ

20 КАРТОЧЕК С ЗАДАНИЯМИ
«ПЕРЕПРАВА» 4-Х УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ



20 КАРТОЧЕК С ЗАДАНИЯМИ «СПАСЕНИЕ
КОТЁНКА» 4-Х УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ



5 ДОСОК (1 ДЛИННУЮ,
2 СРЕДНИХ И 2 КОРОТКИХ)

ИНСТРУКЦИЯ С РЕШЕНИЯМИ

ЗАДАНИЯ

В этой игре есть два типа заданий: «Переправа» и «Спасение котёнка»

Переправа: В первых двадцати карточках, Ваш юный турист (Вы выбираете девочку или мальчика) начинает игру на одном берегу, а его друг – на другом берегу. Благополучно переведите вашего юного туриста над водой к его другу. Переправы помечены цветными ракушками, начиная от уровня «начинающий» до уровня «эксперт».



1-5

Начинающий

(зеленая ракушка)



6-10

Продвинутый

(оранжевая ракушка)



11-15

Опытный

(синяя ракушка)



16-20

Эксперт

(розовая ракушка)

Спасение котенка: В оставшихся карточках, начиная с двадцать первой, котенок брошен на острове. Помогите юному туристу проложить путь по доскам над водой, чтобы спасти котенка. Карточки с заданиями этого типа помечены цветными морскими звёздами, начиная от уровня «начинающий» до уровня «эксперт».



21-25

Начинающий

(зеленая морская звезда)



26-30

Продвинутый

(оранжевая морская звезда)



31-35

Опытный

(синяя морская звезда)



36-40

Эксперт

(розовая морская звезда)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для заданий типа «Переправа» (1-20)

1. Выберите карточку и положите её на игровое поле.
2. Вставьте пеньки (не полые) в каждое отверстие.
3. Поместите доски в затененные пространства между пеньками, и выберите юного туриста или юную туристку, поместив его/её на том берегу, где указан номер задания. Поместите второго юного туриста на другом берегу.

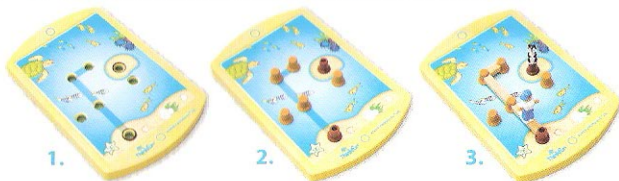


ПРИМЕР: ПОДГОТОВКА К ПЕРЕПРАВЕ

Для заданий типа «Спасение котенка» (21-40)

1. Положите карточку на игровое поле.
2. Поместите пустые пеньки в каждое отверстие, помеченное жирной коричневой каймой. Поместите цельные пеньки в оставшиеся отверстия.

Поместите доски в затененные пространства между пеньками, и, выбрав юного туриста или юную туристку, разместите его/её на берегу, где указан номер задания. Поместите котенка на полый пенек на островке.



ПРИМЕР: ПОДГОТОВКА К СПАСЕНИЮ КОТЕНКА

Примечание: в основания фигурок вставлены магниты и они притягивают доски. Котенок может располагаться только на полых пенках.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Итак, Вы готовы к игре! Теперь - основные правила.

ПРИМЕР:
НЕСЛОЖНАЯ «ПЕРЕПРАВА»



Правила для заданий типа «Переправа»

- Туристы перебираются на другой берег, переходя с пенька на пенек. Они могут ходить только по пенькам и доскам, которые соприкасаются друг с другом и не могут перепрыгивать между пеньками, досками и берегом.
- Иногда Вам приходится планировать несколько ходов заранее: брать доску, нести её, а потом использовать, чтобы проложить дорогу.
- Можно подбирать, носить, и двигать только одну доску за ход.
- Подбирать доску можно только, если один ее конец лежит на пеньке, на котором Вы стоите.
- Доски должны быть чётко зафиксированы пеньками с двух сторон. То есть, они должны быть между пеньками. Нельзя ставить доски так чтобы один конец не доставал до пенька. Нельзя приставлять доски друг к другу, или класть их друг на друга.

Примечание: Для каждого конкретного задания Вы можете использовать только те доски, которые Вы расставили между пеньками с самого начала.

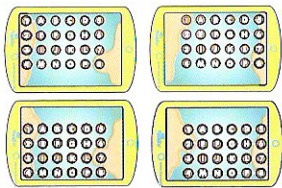
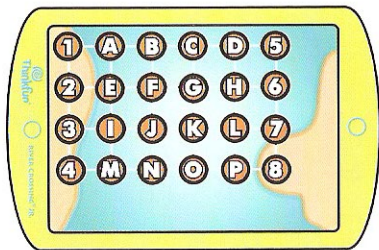


Правила для заданий типа «Спасение котёнка»

Для спасения применяются те же правила, что и для переправы, и кроме того:


- Вы должны построить единый, непрерывный путь из досок с островка на берег, чтобы котенок мог спастись.
- Котенок должен перебраться с острова на берег сам – его нельзя переносить.
- Котенок не может перепрыгивать с пенька на пенек, на остров или берег.
- Котенок может сидеть только на пустых пеньках.





Расположение сетки условных обозначений на игровом поле может изменяться от задания к заданию.

РЕШЕНИЯ

Решения описаны набором последовательных ходов. За каждый ход доска (или котёнок) передвигается между пеньками. Каждому пеньку присвоено название в виде буквы или цифры (см. выше). Хотя сама сетка может перемещаться по игровому полю, в зависимости от задания, взаимное расположение условных обозначений сохраняется. Первые две буквы или цифры указывают расположение доски, а следующие две буквы или цифры - куда ее нужно передвинуть. Например, прочитав «2F-FH», переставьте доску, расположенную между пеньками под номерами 2 и F между F и H. В заданиях с двадцать первого по сороковое,  «L-3» значит, что надо передвинуть котенка с пенька L на пенек 3.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



– Расположение цельных пеньков



– Расположение полых пеньков

Карточки заданий 1-20 («Переправа»)



– Стартовая позиция туриста



– Финишная позиция туриста

Карточки заданий 21-40 («Спасение»)



– Стартовая и финишная позиция для туриста и котенка (спасённого)



– Стартовая позиция котенка



– Передвигайте котенка, как указано.

О СОЗДАТЕЛЯХ

Игра «Переправа для малышей», так же как оригинальная «Переправа» и «Переправа 2», была изобретена любителем головоломок из Англии Андреей Гильберт. Доработанная в сотрудничестве с бывшим коллегой Грахамом Роджерсом, и опубликованная в интернете, игра стала весьма популярна на сайте Андреи www.clickmazes.com. Настольную версию игры разработал партнёр Андреи Билл Митчелл.

ОБ ИЛЛЮСТРАТОРЕ

Большое спасибо художнику Спенсу Снайдеру из Калифорнии за интересные иллюстрации к игре. Другие его работы можно посмотреть в интернете на сайте www.spencesnyder.com.

THINKFUN® – УМНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

ThinkFun® – американская компания, признанный лидер в производстве головоломок и настольных игр с более чем 20-летней историей. Такие игры как Rush Hour®, River Crossing®, TipOver®, Zingo!® много раз становились победителями различных смотров и выставок.

Наши игры и головоломки любимы детьми и взрослыми. Каждая их них дарит часы увлекательных раздумий. Инновационный подход и высокое качество – вот что отличает нашу продукцию, которая помогает людям всех возрастов тренировать свои мыслительные способности и учиться, играя. Чтобы узнать больше, посетите наш сайт в интернете по адресу: www.thinkfun.com

www.ThinkFun.com

